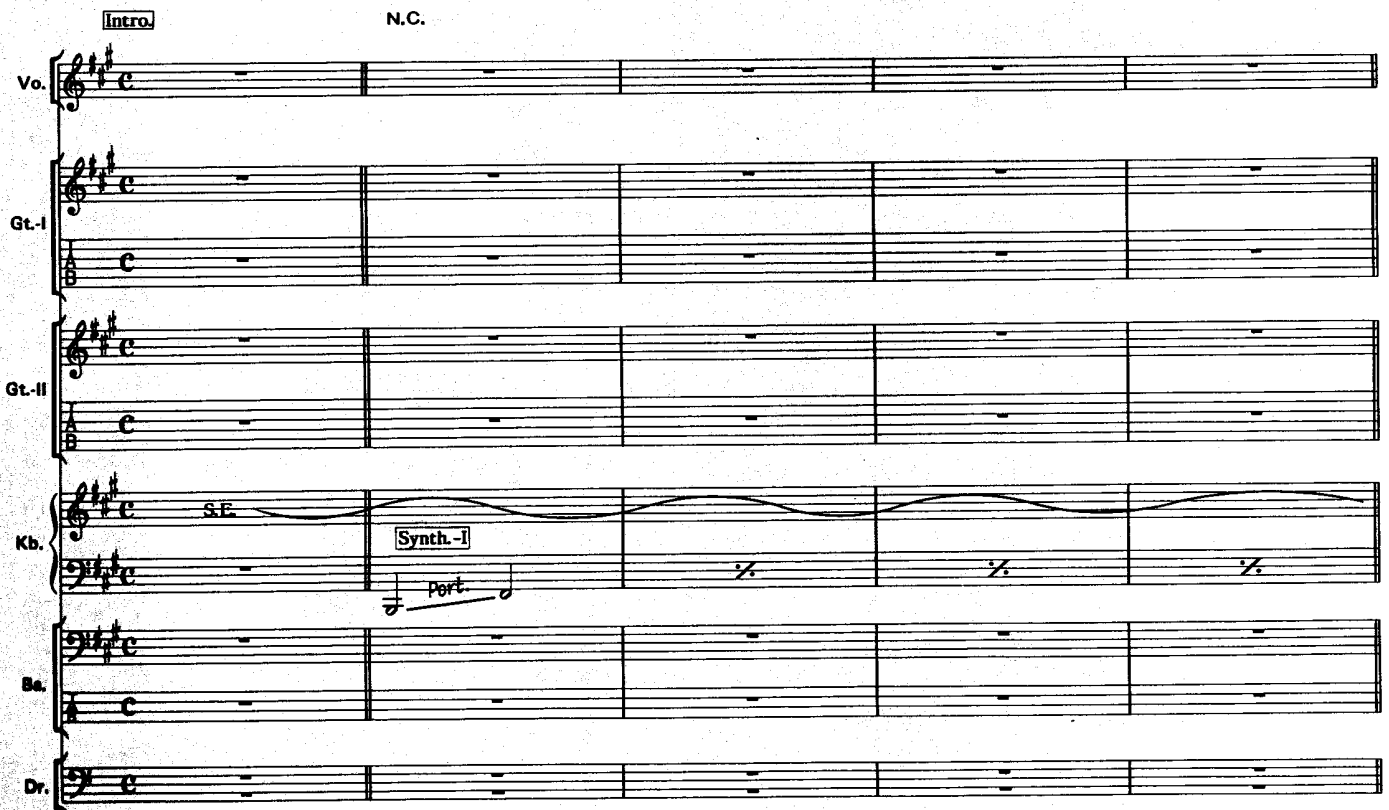
2

THE FINAL COUNTDOWN

ファイナル・カウントダウン

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：バッキングは2本のギターから成っている。ギターⅠは16ビート・ピッキングによるリズミカルなパターンを、またギターⅡは、ほとんどが白玉によるプレイだ。ギターⅠの♪♫はカッティングの要領で力強くストローク。ギターⅡのほうは、コードがきれいに鳴るような音色設定を。なおソロにはかなりハイ・スピードのフレーズが出てくるので、正確なピッキングが身についていなければ弾きこなすことはできないだろう。

KEYBOARD：スケールの大きなシンセ・オーケストラで始まるドラマチックなナンバー。曲のイメージを充分表現するためには、ツイン・キーボードで分担してプレイすることが望ましい。またエフェクターにも充分気を配ること。

BASS：ギターとほぼユニゾンの♪♫というパターンから成っている。あまり重たいノリにならないほうがよいが、しっかりした8ビートを打ち出すようにしたい。ところどころに出てくるギターとのオクターヴ・ユニゾンもバッチリとキメよう。

DRUMS：♫という16分のバスドラがポイント。このハネた感じのバスドラに対し、ハイハットはハーフ・オープンで重さを出している。この対比を上手く出すことだ。またギター・ソロ直前にツー・バス(またはダブル・ペダル)による32分音符の連打があり、聴かせどころになっているので、スムーズにできるまでくり返し練習すること。

❶(Kb.)：シンセの多重によるオーケストラ・サウンド。メロディ、ハーモニー、ベース・ライン、カウンター・メロディの4つの要素のバランスに気を配ろう。できればステレオでモニターしたいところだ。

❷(Gt.)：16ビート・ピッキングによるシンプルなパターンではあるが、２本の弦を鳴らすので力強いピッキングで。

❸(Kb.)：下段のポリ・シンセにステレオ・コーラスなどを使い、上段のメロディと距離的なコントラストをつければ、ライヴなどは特によい効果が得られるだろう。

❹(Ba.)：メインとなるベース・パターン。それだけにノリには注意したい。また中・高音域を上げた比較的ブライトな音色で、ピックを使って弾こう。

❺(Dr.)：この曲の基本パターン。バスドラの16分をしっかり踏むように。

❻(Ba.)：ギターとのオクターヴ・ユニゾンだ。キッチリ合わせること。

❼(Kb.)：ヴォーカル導入前のミステリアスなメロディだ。ここでシンセのプログラム・チェンジを行うため、ライヴなどでは❸上段の全音符を多少早めに(３拍までで)切る必要がある。

❽(Kb.)：上段をデジタル、下段をアナログ・シンセでプレイすると、上段のハーモニーが浮き出て効果的だ。

⑩(Dr.)：短いブレイクのあとバスドラ、スネアと入ってくる。バスドラがモタったりするとカッコがつかないので、しっかり体でリズムを感じていること。

⑪(Dr.)：曲中いちばんの聴かせどころ。とにかく力強く叩くことだ。バスドラの連打はかなりキツイと思うが、スムーズにできるようになるまで根気よく練習しよう。

⑫(Gt.)：ギターⅠとギターⅡは３度のハモリ。運指はパターン化されてはいるものの、このスピードでこなすにはかなりの練習が必要だろう。符割りと運指を頭に入れ、自分の弾ける速さから徐々にスピード・アップしていくことだ。

⑬(Kb.)：ギター・ソロのバッキングながら、音色が広がりのあるソフトなものなので、あまりヴォリュームを絞りすぎないよう注意。

⑭(Dr.)：Ⓒからこの８ビート・パターンとなる。

Vo. / Gt.-I / Gt.-II / Kb. / Ba. / Dr.

F♯m　　Bm　　A

Vo. / Gt.-I / Gt.-II / Kb. / Ba. / Dr.

⓯(Gt.)：すばやくアーム・ダウンし、すぐにもとにもどすことで音を出す。ノー・ピッキングでもOKだ。

⓰(Gt.)：オーソドックスなフレージングだが、E音→F♯音のチョーキングを交えることでフレーズ自体が生きてくる。ペンタトニック・スケールでも、チョーキングする音や符割りを工夫することでインパクトのあるものにできるというよい例だ。

D　G　F♯m　Em　A

Bm　C♯　D　F♯m　D　Bm

⑰(Ba.)：ここもギターとのユニゾン。音を切るタイミングもピッタリ合わせること。

⑱(Dr.)：ハイハットで16分を刻むパターン。2×のスネアのロールはオーバー・ダビングによるものだろう。実際のプレイではシンバルを省略するとよい。

⑲(Dr.)：きっちりリズムの構造を把握してからトライ。バスドラのタイミングに注意しよう。

F#m
D
Bm
E
Vo.
Count Down
We'll all miss her so
It's The Fi - nal
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
F#m
E(onG#)
Chorus
A
D
C#sus4
C#
Fi -nal
Count Down
Oh
Count Down
It's The Fi - nal
Repeat & Fade Out

ROCK THE NIGHT

ロック・ザ・ナイト

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：バッキングはルート＋5度によるリフと、「ファイナル・カウントダウン」と同様の16ビート・パターンによるシンプルなもの。ドライヴしたサウンドで、ノリに気をつけてプレイしよう。そしてソロにはアームを使った小技や強力な速弾きが出てくるなど、ギタリストにとってなかなか手ごわい曲だ。

KEYBOARD：オルガンのグリッサンドで始まり、強力にドライヴするナンバー。レスリー・スピーカーを使っているようだが、デジタル・ディレイなどでかなり近い音が出せる。

BASS：ギター・リフとのユニゾンなど、フレーズ自体はシンプルながら、頻繁に聴かれる経過音的フィルインなど参考になるところも多い。原曲は指弾きのようだが、とにかく図太い音を出すよう心がけてほしい。

DRUMS：パターン自体はシンプルなものだ。Intro.ではギター、ベースとバスドラのリズムがユニゾンになっている。バンド全体でバッチリ合わせること。特にベースとのコンビネーションには注意。また複雑なフィルインもしっかりマスターしてしまおう。

❶(Gt.)：メイン・リフ。休符部分でしっかり音を切り、メリハリのあるプレイにしたい。体で16ビートのノリを感じていないと、2小節4拍目の𝄾♪がモタってしまうので気をつけよう。

❷(Kb.)：イントロのグリッサンドが曲にハズミを与えている。原曲をくり返し聴いてタイミングをつかんでもらいたい。またライヴなどでは、多少派手めに2拍ぐらい前からグリッサンドするのもよい。

❸(Dr.)：スネアのロールのようなサウンドは、テープ逆回しによる2・4拍目のスネアのエコーだ。

❹(Ba.)：ギターとユニゾンのパターン。𝄾♪がモタらないよう正確なビートで。

❺(Dr.)：かなり速い６連のフレーズだが頑張ろう。ノリを崩さないよう注意しながら、力強いドラミングを。

❻(Kb.)：ヴォーカル・バッキングのリフに入る。ここではギターとともにハーモニーを出すことになるが、１～２小節のようなところでは、特に注意してギターとオルガンが１つに聴こえるまでタイミングをそろえること。バスドラをよく聴くことがポイントだ。

❼(Ba.)：アタマ打ちのフレーズ。特にバスドラとピッタリ合わせたいところ。

❽(Dr.)：シンプルなパターンだが、ハイハットの刻みがないのでかえってノリを出すのが難しいかもしれない。ベースとバッチリ合わせて重いノリでプレイしよう。

❾(Gt.)：16ビート・ピッキングのパターン。2小節目のシンコペーションには特に気をつけて。

❿(Dr.)：突然16分のフレーズが入ることで、モタったりしないようにしたい。

Em
D(onF♯)
G
D
Bm
Am Bm
Vo.
Run - ning out of thrills
You know it ain't easy When you don't know what you want
Yow know it ain't easy When you don't know what you want
Gt.-I
Gt.-II
cho.
(8va)
Kb.
Ba.
Dr.
3. (D.S.1,2,3. time with Repeat)
C
C
2,4x
A
what do you want Oh you want Rock now Rock The Night 'Til ear-ly in the morn-ing light
what do you want Oh you want Rock now Rock The Night You'd bet - ter be -lieve it's right

⑪(Ba.)：この曲にとって重要な役割りを果たすフィル。なめらかなフィンガリングで弾こう。
⑫(Kb.)：ライヴなどでサンプリング・ディレイなどのサンプリング機能が利用できる場合は、ここで用いると効果的。その際にはグリッサンドはカットしたほうがよいだろう。

⑬(Dr.)：フロア・タムとバスドラによる、各拍アタマ打ちのパターン。体では8分をキープしていないと、正確なビートを出すのは難しい。

⑭(Gt.)：アーミング＋プリングには、すばやいアーミングが必要だ。もちろんピッキングは最初の1回だけ。

⓯(Gt.)：長3度分きっちりアーム・アップすること。

⓰(Gt.)：ハイ・ポジションでの3度チョーキングだ。音程に注意したい。

⓱(Gt.)：開放弦を交えたプリングによる、ぜひマスターしておきたいオーソドックスなフレーズだ。

⓲(Dr.)：バスドラの𝄾♪を気持ちよくキメよう。

⑲(Gt.)：とてつもない速弾き。符割りはあまり気にせずに、一気に弾ききってしまうことだ。

Em
D
Bm
Em
Bm
Am
Vo.
Wah
Gt.-I
Gt.-II
cho.
h.+p.
tr
p.
g.
8va
cho.+p.
Harm.
Atm.
Kb.
Ba.
Dr.
D.S.3.
Coda 3. C
D
Em

CARRIE
ケリー

by J. Tempest & M. Michaeli

■この曲のポイント

GUITAR：美しいバラード・ナンバー。バッキングはいたってシンプルだ。こういった曲では特に、各楽器のバランスに注意してもらいたい。またフィルインやソロなど、充分ウタわせるようにプレイしよう。

KEYBOARD：バラード調のゆったりとしたイントロは、実際は音が3つも重なっているのでキーボーディストは2人必要だ。音を整理してエレピだけで弾くことも不可能ではない。ただ後半で別の音色も使われるため、シンセも1台はなくては困る。盛り上がりのあとは、ムリに目立とうとせず地道にコードをテンポどおり押さえていこう。

BASS：この曲では、ベースが非常に重要な部分を占めている。比較的動きの多いラインで、ピック弾きによるブライトな音色でのプレイだ。サビに出てくるフィルインなどはもちろん、全体的に丁寧にプレイしてもらいたい。

DRUMS：テクニック的には特に問題ないようだが、大きなノリをしっかりつかみ、曲のイメージを大切にしたドラミングを心がけよう。なおバスドラの16分は、ベースとピッタリ合わせること。

❶(Kb.)：エレピとチェンバロ系のシンセが絡み合っている。上段の上声部の音符がシンセ・パート。エレピと別の音を弾いている場合は小玉で表記した。ゆったりしたフレーズだが、流されないようにきっちり演奏しよう。

❷(Kb.)：ここからアコースティック・ピアノが加わり、ますます複雑になる(上段の下声部)。エレピは下段にまとめて記した。エレピの左手パートをベースに任せ、右手パートとピアノ・パートをエレピ1台で弾いてもよいだろう。

2

❸(Ba.)：16分音符はスタッカート気味に弾きたい。
❹(Dr.)：1×はブレイクで、D.S.timeにこのパターンが入ってくる。
❺(Gt.)：グリッサンドとプリングの特性を活かし、なめらかさを出すように。
❻(Ba.)：ピック弾きのようだが、アタック自体はあくまでもソフトにしたい。

❼(Dr.)：このフィルのほかに、オーバー・ダビングによるスネアのロールが入っている。同時に1人でカバーすることはできないので、記譜したものを叩くほうが無難だろう。

❽(Gt.)：白玉によるプレイ。ポジション・チェンジの際、なるべく音にすき間ができないよう注意。

❾(Dr.)：16分のバスドラをベースとキッチリ合わせること。

❿(Kb.)：ブラス系の明るい音色。音価が短いので、歯切れよく鳴るよう心がけて弾きたい。

⓫(Dr.)：大きなノリで、センスよく入れたいフレーズだ。

●(Gt.)：ソロのアタマのフレーズなのでキチッと弾きたい。アームによるヒネリがあるが、ニュアンスは原曲からしっかりつかもう。

●(Gt.)：3連のハンマリングとプリングによるフレーズは、いわばコブシのようなものだ。思い入れたっぷりに弾きたい。

Em G C Em D

Vo. Oh ——— Can't you

Gt.-I / Gt.-II / Kb. / Ba. / Dr.

D.S.2.

Φ Coda 2.

C Bm G G

rit.

Vo. —where ——— a - gain ——— When light goes down —

Gt.-I / Gt.-II / Kb. / Ba. / Dr.

⑱(Gt.)：ギター２本による３度のハーモニー。チョーキングやハンマリング＋プリングの部分では、特に音程とタイミングに気をつけること。

⑲(Dr.)：ここからリタルダンド、ドラムスは静かに抑えて消えていくような感じに。

DANGER ON THE TRACK

暗闇のストレンジャー

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：軽快でファンキーな16ビートのナンバー。バッキングはルート＋5度の和音と単音のミュート弾きで、どちらも細かい16ビートのパターンだ。サウンドを充分にドライヴさせ、ノリよくプレイ。ソロの異弦同フレットのフレージングなど、スムーズなフィンガリング＆ピッキングが要求される。

KEYBOARD：イントロからすでにキーボードを前面にフィーチャーしたアレンジになっている。中間部には長めのオルガン・ソロもあり、キーボーディストにとってはうれしいナンバーだろう。このソロにはかなり高度なテクニックが必要だが、オルガン・ソロを研究するためにもぜひマスターしておきたいものだ。

BASS：指弾きかピックを使っているのか定かでないが、指弾きであれば[C]の16分フレーズなど、粒をそろえて安定したビートを出すことだ。またピックでプレイするなら、しっかりした16ビート・ピッキングで図太い音を出してほしい。

DRUMS：[A]などに出てくるバスドラの♫。これがリズムのシンになっているので、ベースと合わせてバッチリキメたい。またハイハットはハーフ・オープンにし、あまり軽いノリにならないように。

●(Kb.)：こういった16分のフレーズには、シーケンサーのような正確なプレイが要求される。16分の粒が完全にそろうまでくり返し練習してほしい。

❷(Gt.)：ファンキーなリフだ。歯切れよく弾きたい。2拍目のE・A音を少しクォーター・チョーキング気味にするとより雰囲気が出るだろう。

❸(Kb.)：オルガンによるコード・バッキング。ギターとのユニゾンなのでタイミングに注意。なおAから多少ヴォリュームを下げ、ヴォーカルを聴かせるようにしよう。

❹(Ba.)：ギターとのユニゾン。ノリが何より大切なところ、納得がいくまで練習を。

❺(Dr.)：メインとなるパターン。バスドラの♫をベースと合わせてタイトな感じを出したい。

❻(Gt.)：1拍目の♫のリズムをキッチリ出すように。ここもやはり歯切れよく。

❼(Gt.)：力強いピッキングで、正確なリズムを打ち出そう。

❽(Ba.)：♫をバッチリとキメたい。

❾(Kb.)：ポリ・シンセによるハーモニー・バッキング。エフェクターにコーラスを使って広がりを。ステレオでモニターできればよい効果が期待できるだろう。

❿(Ba.)：ギターとのユニゾン。スムーズなピッキングで、正確かつ力強いビートを出してほしい。

⓫(Dr.)：バスドラのパターンが♫に変わるので注意。４拍目の𝄾♪もキチッと入れるように。

⑫(Gt.II)：曲調にマッチした短いソロの出だしのフレーズ。すべての音をピッキング・ハーモニクスで弾き、力強く、少しタメ気味にプレイすると感じが出るだろう。

⓭(Gt./Ba.)：ギター、ベースともに力強く、地を這うようなビートを出そう。

⓮(Kb.)：ロックの伝統的なオルガン・ソロといえそうなもの。このスタイルのアドリブを理解するためにも、多少難しいフレーズではあるがしっかり弾きこなしてほしい。

⓯(Ba.)：3/2→3/4→3/2のグリッサンドは、チョーキングのニュアンスにピッタリ合うようにタイミングに注意したいもの。

⑲(Kb.)：超低音域をプレイすることになるオクターヴを重ねたぶ厚い音色なので、２つ以上のオシレーターを持つシンセが望ましい。

❹(Dr.)：♫のバスドラをキチッと入れ、リズムの流れを止めないように。

❺(Gt.)：8ビートを強調したリフ。コード弾きと単音ミュート弾きのメリハリをつけ、ノリよくプレイ。

❻(Ba.)：ここからシンプルな8ビートのパターンになる。ギターの和音部分にアクセントをつけ、ドライヴ感あふれるものにしたい。

❼(Kb.)：音色は特に変わってはいないようだ。オクターヴのアルペジオでは、1・3拍目(最低音)を左手でとると弾きやすい。

❽(Ba.)：各音とも確実に4拍分伸ばしきること。

❾(Dr.)：ここからハーフ・テンポとなる。突っ込み気味にならないよう、大きなノリで叩こう。

）：この曲では2種類のストリングスが使われるが、これはその1つめの音。やわらかで静か存在感のある響きは、深めのリバーヴで作る。くから聴こえてくるような感じにしたい。のラストもこの音だ。

⓫(Ba.)：しっかりと押弦し、シンのある音を出そう。

●(Kb.)：休符をきちんととってスタッカート風に。そして2小節3～4拍のキメだけはテヌート気味に抑えること。リズムがとりにくいかもしれないので注意が必要。

●(Dr.)：ここでちょっと変わったリズム・パターンになっている。フロア・タムとバスドラが、まるで地響きのようだ。スネアの部分にアクセントをつけてスムーズに叩こう。

●(Gt./Ba./Dr.)：体でしっかりリズム・キープして⑭、3パートでバッチリ合わせたい。

●(Kb.)：2つめのストリングス。ソフトで幅のある中低音だ。音と音とのつながりをスムーズに流したい。この音色はGでも用いられる。

●(Gt.)：2拍3連のフレーズ。少しタメ気味に弾くとよいだろう。

⑰(Dr.)：♪♬のバスドラをギター、ベースとピッタリ合わせることによって、強力なドライヴ感が打ち出される。

⑱(Gt.)：3連フレーズの連続。少しアーシーな雰囲気を持つセンスあるプレイだ。3/16のチョーキングは中指で行うこと。そうするには、その前のフレーズのフィンガリングも自ずと決まってくるはずだ。

●(Ba.)：F♯音からオクターヴ上のF音まで上昇していくラインが、強力なドライヴ感を生み出している。

⑳(Gt.)：3度のハーモニー(ギターIII)は、スペースの都合でギターIの部分に記したので注意して見てもらいたい。

F#m7(b5)
D
1. G#m7(b5)
C#
2. G#m7(b5)
Vo.
With you there's no need to hide
With you there's
by your no need to
Gt.-I
h.p.
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
C#
C#(onF)
J F#m
hide
p.

CHEROKEE

チェロキー

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：バッキング自体はシンプルなパターンながら、Ⓐで見られるような2分休符のすき間によってコントラストがつき、とても効果的なものになっている。ミディアム・テンポのため、ゆったりとリズムにのったプレイを。またメロディアスなソロもフィーチャーされており、きれいなヴィブラートでフレーズをウタわせたい。なおソロのラストには3度のハーモニーも加えられている。

KEYBOARD：曲中のクライマックス部分にキーボード・ソロが現れる。両手を駆使した難易度の高いものではあるが、ライヴなどでは視覚的な効果も期待できる(2台のシンセを同時に弾くため)ナンバーだろう。

BASS：Intro.のギターとユニゾンのパターンと、Ⓐ以降の8分弾きのパターンから成る。特にⒶでは、ギターの2分休符によって一瞬ベースが前面に出てくるというアレンジに注目。ここではあまり力まず、クールな感じで弾くとよいだろう。なおサウンドに関しては、アンプのチューニングで力強くシンのある重低音を作ってほしい。

DRUMS：まるでアフリカン・ビートを思わせるような、ユニークなドラム・ソロから始まる曲。これが聴かせどころといえるので、スムーズに叩いてもらいたい。またギター、ベースが入ってきてからは、シンプルな8ビートのパターンで、ズッシリとした重たいノリでプレイしよう。

❶(Dr.)：ユニークなリズム・パターンなので、スムーズに叩くには練習が必要。アクセントのつけかたがポイントといえる。

❷(Kb.)：サンプリングによるオーケストラ・ヒットのようだ。ポリ・シンセでアタックの強い音色を作りリバーヴを深めに効かせれば、同じような効果が出せるだろう。

❸(Gt.)：Intro.部分では休符がポイント。体でしっかりリズム・キープして、シンセとピッタリ合わせること。

❹(Kb.)：ギターとともにメイン・リフをプレイする。タイミングはもちろん、ギターとのヴォリューム・バランスにも気を配ろう。

❺(Dr.)：シンバルとバスドラのウラ打ちによるキメ。バンド全体で合わせるために、まずドラマーがバッチリ叩きたい。

Bm Em Bm D C D Em D(onF#)

Vo.

not long a- go___ A might - y In -di-an tribe_____ But the winds of change Had made them_ re-al-

a-cross plains____ And walked for man-y moons_________ Cause the winds of change Had made them_ re-al-

Gt.-I (Mute) ⑩

Gt.-II

Kb. (Poly.Synth.-Ⅲ)

Ba. ⑨ ⑪

Dr.

G Am D Em Bm

Vo.

-ize that the prom-ises were lies__________ Oh The white man's greed in search of gold

-ize that the prom-ises were lies__________ So much to bear all__ that pain

Gt.-I (Mute) ⑩

Gt.-II

Kb.

Ba. ⑪

Dr.

⑩(Gt.)：2音によるミュート弾き。ミュートの中でも開放弦が最も難しいので気をつけよう。

⑪(Ba.)：図太い音で弾きたいところ。サウンド作りがポイントだ。

⑫(Kb.)：ポリ・シンセによるハーモニー。コーラス、ディレイなどを使った広がりのある音作りが望ましい。できればステレオでモニターしよう。

(Ba.)：ほぼギターとユニゾンのパターン。1小節
拍目アタマの8分休符が効果的だ。また2小節目
ンコペーションを、ギターと合わせてスムーズ
たい。

⑭(Dr.)：シンコペーションのノリをしっかり出したいところ。
⑮(Gt.)：3連でのハンマリング＋プリングをよくウタわせること。

⑯(Gt.)：ギターIIとギターIIIは3度のハモリ。特にギターIIIは超ハイ・ポジションでのプレイだが、フィンガリングを確実に行おう。

D C　Bm　C　D

Vo.

Gt.-I　Gt.-III　(8va)　⑲

Gt.-II　⑯　(8va)　⑰

Kb.　Synth.-I　⑰

Ba.　⑱

Dr.

D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.　⑲　Brass

Ba.

Dr.

⑰(Kb.)：16分音符の多い細かいフレーズながら、それほど難しいというものではない。ここはキーボードがメインとなる部分だ。きっちりと弾きこなしてほしい。

⑱(Ba.)：音の粒をそろえ、確実なサポートを。

⑲(Kb.)：ここから第2のメロディが下段に現れる。上段と同時にプレイするのはなかなか難しいので、くり返し練習してもらいたい。

D
Am
Bm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
C
E
Em
D
Pick scratch
Pick Scratch

G C Em D Em C G D **F** Em D G C

(4times Repeat)

Vo. Oh Cher-o-kee Oh March-ing on the

Gt.-I

Gt.-II 8va

Kb.

Ba.

Dr.

Em D Em C G D **G** Bm C D Em

Vo. tail of tears Oh Cher-o-kee

2,4x 2x 4x

Gt.-I

Gt.-II (8va)

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.)：シンバルとバスドラのウラ打ちに16分のスネアが絡む。スムーズなスティック・ワークでクリアしよう。

●(Gt.)：オクターヴ奏法部分。不要弦を確実にミュート、右手はストロークで。

TIME HAS COME

タイム・ハズ・カム

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：前半はアコースティック・ギター、中盤からハードなディストーション・サウンドに変わる。様々なバッキング・パターンが出てくるが、特にEではリズミカルなプレイを心がけよう。ソロも前半はゆったりしたフレーズの連続でのびのびと、後半は一転してハードなものになる。

KEYBOARD：出番が少ない分音作りには充分に凝りたい。ストリングス系の音ばかり4種類使われているが、エンベロープや音の厚み、奏法などでヴァラエティを。シンセは2台、1台がシーケンサー用だ。なおキーボーディストは1人で充分だろう。

BASS：ほとんどギターとのユニゾンというシンプルなものではあるが、動きの多いラインなので確実にプレイしよう。また各パターンで雰囲気が変わり、その場に応じた表情作りも要求される。

DRUMS：ドラムスもベース同様、各パターンごとに表情を変えたい。またバスドラが重要なポイントとなっており、譜面どおりにきっちり踏んでほしいところだ。

❶(Kb.)：シーケンサーによるリピート・パターン。音色は短いエンベロープのストリングス系。

❷(Kb.)：やや厚めのストリングス系の音色だが、エレピのようなアタックがほしい。ブラス的な明るさも加えたいところだ。

●(Gt.)：アコースティック・ギターでのコード・アルペジオ。コードの変わりめまでしっかり音を伸ばすこと。

❹(Dr.)：このドライヴ感はバスドラによるものだ。譜面どおりきっちり踏もう。

❺(Gt.)：ディストーション・サウンドでのコード・アルペジオ。左手が忙しいと思うが確実な押弦で。

❻(Ba.)：ギターとユニゾンのフレーズ。符割りが細かいため、確実な押弦とピッキングが要求される。

❼(Kb.)：深くリバーヴをかけたストリングス系＋ヴォイス系。1小節目は静かにフェイド・イン、2小節2拍目あたりでフェイド・アウトさせる。全体にあまり大きな音になりすぎないように。

❽(Kb.)：ストリングス系、またはオルガンでもよい。終止コードを強調するものなので、静かながらきらびやかな音色がほしい。

D
C G Em D C G Em D
Vo.
Long for the ea - gle on wings so strong
Long for the hunt - er he won't be long
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
C G Em D
2. Em
Long for the strang - er you know so well
For me to come back home
⑨(Ba.)：Dから一転、ゆったりしたベース・ラインになる。
⑩(Dr.)：ここからゆったりしたリズムに。大きなノリで叩きたい。

●(Gt.)：リズミカルなフレーズ。プリングやハンマリング部分でも、しっかりリズムが出せるように。

●(Dr.)：ギターの細かいフレーズに対し、ドラムスはゆったりとしたリズムになっている。2小節目のバスドラの♫がアクセント。

●(Ba./Dr.)：突然出てくるキメ。バッチリ合わせてほしいところだ。

F
C G Em D C G Em D
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
cho.
cho.+p.
g.
(8va)
h.
h.+p.
p.
8va
cho. cho.

●(Gt.)：開放弦へのプリングを利用した、オーソドックスな速弾きフレーズ。

●(Gt.)：フィンガー・テクニックによってフレーズがなめらかなものになっている。１音１音丁寧にプレイすること。

●(Kb.)：Intro.の●と同じシーケンス・パターン。リピートの1、2×は休み、3×でフェイド・イン。

HEART OF STONE

ハート・オブ・ストーン

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：ルート＋5度の和音、そして2音、単音とバッキング・パターンがヴァラエティに富んでいる。そのため右手のほうも、ストローク、ストレートなピッキング、ミュートと上手く切り換えよう。ソロはとてもメロディアスなもので、歪みが少ないわりには伸びのある美しいトーンが特徴だ。

KEYBOARD：キーボードは終始バッキングに徹しているともいえるが、イントロといいオルガン・グリッサンドといい、キーボードならではの効果を活かしたアレンジだ。バッキングの研究にはもってこいのナンバーといえるだろう。

BASS：ギター・リフとのユニゾン・パターンと、Ⓑでのようなメロディアスなラインから成っている。こういった太いトーンを出すには、アンプのセッティングも大切だが、やはり指弾きで力強く弾くことだ。なおギター・ソロのバックの細かいフレーズは、音の1つ1つをしっかり出し、かつ正確なビートを刻むこと。

DRUMS：パワフルなドラミングさえ心がければ、テクニック的に難しいところはないので問題ないはず。ただバスドラのパターンが頻繁に変わり、またそれが重要なファクターとなっているため、きちんと把握してプレイしてもらいたい。

❶(Gt.)：この曲のメイン・リフ。2音フレーズ部分は少しスタッカート気味に。また原曲同様ディレイをかけると雰囲気が出るだろう。なおグリッサンドもきちんとオン・リズムで。

❷(Kb.)：ポリ・シンセによるオブリガート。ギターのリフとともに曲のイメージを作り出す重要なものなので、ある程度ヴォリュームを上げてしっかりプレイしてほしい。

❷(Kb.)：ポリ・シンセでのハーモニー・バッキング。ブラス系のやわらかい音色を作り、コーラスで広げる。ステレオでモニターすると最もよい効果が出せるはずだ。

❹(Ba.)：ギター・リフとのユニゾンだが、バスドラとのコンビネーションにも気をつけて。

❺(Dr.)：ベースとのコンビネーションに注意し、重たいノリで叩くこと。

❻(Kb.)：ギターとともにオルガンでバッキングを行う。B4小節目のグリッサンドは、原曲をくり返し聴いて雰囲気をつかんでしまおう。ただし2・4拍目はギターと合わせてほしい。

❼(Ba./Dr.)：しっかりとシンコペーションを打ち出そう。

❽(Ba.)：ギターの後ろから浮き上がってくるような、効果的なラインだ。

❾(Ba.)：力強く弦をヒットしたいところ。

●(Gt.)：Ⓐのリフの変形。符割りが細かくなり、雰囲気もガラッと変わる。

●(Gt.)：１弦ハイ・ポジションでの１音半チョーキング。しっかりチョーク・アップしてめざす音程まで上げきること。

●(Ba.)：符割りの細かいフレーズ。あまり力まずクールにプレイしたい。

●(Gt.)：ペンタトニック・スケールでの速弾き。プリングやハンマリング部分でリズムが狂わないよう注意しよう。

●(Dr.)：ここで16分のバスドラが入る。これまでがシンプルな８ビートだっただけに、モタらないよう気をつけたい。

●(Gt.)：ついに24フレットが登場してしまう。このフレージングでは22フレットのチョーキングで代用することもできない。オクターヴ下げると前後の流れが悪くなるので、フレーズ自体を変えるしかないだろう。

●(Dr.)：3連によるフィル。フラム打ちの部分にアクセントをつけて。

●(Dr.)：徐々にクレッシェンドしていこう。またスネア、フロア・タム、バスドラの3つの音が1つに聴こえるようにしたい。

●(Kb.)：1拍目のブレイクあとの休符をしっかり数えること。基本ビートを出すパートがないため、3拍目ウラからのユニゾンが、ハシったりモタったりして全体からとび出してしまうおそれがある。

ON THE LOOSE

オン・ザ・ルース

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：アルバム中最もハードなアップ・テンポのナンバー。Intro.とAのリフさえマスターすればあとは問題ないだろう。リフ自体はオーソドックスなものなので、ノリに注意して"これぞハード・ロック"というようなプレイを心がけることだ。

KEYBOARD：全体にキーボードは引っ込んだ感じだが、曲のスタイルを考えればベスト・アレンジといえる。プレイは比較的ラクなはずだが、だからといって侮らずにきっちり弾くこと。

BASS：ほとんどが8分弾きのパターン。こういったナンバーではノリがすべてなので、頭で色々考えずに体でのって弾いてほしい。そうすれば、それがサウンドに現れてくるものだ。力強いピッキングで、ドライヴしたサウンドをめざそう。

DRUMS：パターンがシンプルなだけに、パワフルなドラミングを心がけたい。ギターとベースがベーシックな8ビートを出していることで、曲全体のリズムとしてバスドラの入れかたが重要になってくる。譜面のパターンを頭に入れたうえで、自分なりにバスドラやフィルインを入れてみるのもよいだろう。

❶(Gt.)：アーム・アップし、ピッキング後にアームを戻していくギターのフェイド・インで曲が始まる。ヴォリューム・ペダルを用いて記譜のとおりに弾きたい。

❷(Dr.)：スネアとフロア・タム、少しフラム気味に力強く叩こう。

❸(Kb.)：ギターとユニゾンのポリ・シンセ。ここでの目的は、サウンドに厚みを出すことと音色の変化にある。ギターとのバランスを充分研究すること。

❹(Ba.)：開放弦を使った8ビートのパターン。押弦して出した音と開放弦では多少ニュアンスが異なる。粒をそろえ、地を這うようなビートを出そう。

❺(Gt.)：充分ドライヴさせたサウンドで歯切れよく。また3・4・5弦を中心にピッキングし、2弦の音があまり大きくなりすぎないようバランスに気をつけること。

❻(Kb.)：ギターのコード弾きと重なっているが、ここではキーボードは前面に出ないほうがよいだろう。もちろんしっかりしたリズム・キープで、ギターとタイミングを合わせることはいうまでもない。

❼(Dr.)：基本となるパターン。3拍目ウラのバスドラがモタらないように、ひたすらパワフルなドラミングを。

Am7
Dm
F
G
Am7
Vo.
Look-ing for some-thing to do He needs to get a - way
(1x)Hop - ing that
(2x)Dream -ing
Mute
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
Dm
F
G
Am7
may-be one day He could be some-one
dream-ing a - bout All the things he'd like to do
2x
Pray-ing that may- be some - day
Try -ing try- ing so hard To
4.

⑧(Dr.)：この曲のテンポで16分のフィルを入れようとすると、かなり速く叩かなくてはならなくなる。ムリにこのフレーズを入れずに、自分の力量に合ったフィルインを叩けばよいだろう。

⑨(Gt.)：Aのリフと同じフォームでコードが変わる。
⑩(Kb.)：バッキングの中でのキメといってよいだろう。１拍目のウラが決してモタらないように注意。ギターとともに、鋭くサウンドにくい込むことが大切だ。

⑪(Ba.)：クロマチックのフレーズ。左手と右手のコンビネーションがしっかりしていないと、シンのある音が出ないので気をつけよう。

●(Gt.)：Cには厳密にいうと4本のギターが入っている。ギターが1人ならギターⅠを、ツイン・ギターならギターⅠとギターⅡを弾くとよいだろう。

●(Dr.)：2拍目のシンバルとスネアによるアクセントが効果的。

●(Gt.)：ピックを深く持ち、力強いピッキングで。

●(Kb.)：ここからギター・ソロのバッキングになる。もしギタリストが1人のバンドなら、キーボードのヴォリュームを多少上げて弾いてもらいたい。このようなときは、オーバードライブなどを使うのも1つのテではある。

●(Gt.)：4音で1フレーズのものを5連にのせて弾く。フレーズのアタマが1つずつずれていくので、オルタネイト・ピッキングでしっかりリズムをとって弾くように。

●(Gt.)：今度は6音1フレーズのものを5連にのせる。●同様リズムが崩れないよう注意すること。

Dm
Am7
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
cho.
Dm
C
G
Oh
D.S.

●(Dr.)：バスドラでずっと8分を踏み続け、その上にタムのオカズをのせる。タムのフレーズを、リズム面でテンションのあるものに自分なりにアレンジしてもよいだろう。

LOVE CHASER

ラブ・チェイサー

by J. Tempest

■この曲のポイント

GUITAR：バッキングは、これまでに頻繁に出てきた♩♫のパターンがほとんどだ。ブラッシングの音にも気を使い、安定したビートでプレイしよう。そしてソロには、すさまじい速弾きが登場。リズムを無視して1小節にできるだけ音をつめ込むといった速弾きも多いが(また当然それなりの味があるが)、ここでは、6連や9連を正確にピッキングしている。

KEYBOARD：全編に使われているのはストリングス1台だけだが、Intro.のみもう1台シンセが必要。あまり目立たないものの結構出番は多く、他パートの導入を受け持つなど責任も重い。演奏はそれほど難しくないが、音のつながりやバランスにも気を配りたい。

BASS：ほとんどがギターとのユニゾン。タイミングを合わせてほしい。ただギターが♩♫であるのに対し、ベースは♬♫というリズムだ。これはベースも♩♫にするとリズムにしまりがなくなるためだ。なお最初の16分音符は、スタッカート気味に弾くとよいだろう。

DRUMS：シンプルな8ビートのパターンでとおしている。重たいノリを心がけてドラミングを。また後半のサビのリピート部分では、各自自由にフィルインを入れて曲を盛り上げたい。

❶(Kb.)：重厚でソフトなストリングス。ラストまで使う音なので、曲の持ち味に合わせて念入りに設定しよう。なおこのパターンはサビでも使われるもの。

❷(Kb.)：Intro.の2小節間にのみ出てくるチェンバロ系のシンセ。はじけるような強めのアタックで、ストリングスのコードをひきしめよう。これはおそらく、ストリングスのパターン単独ではさびしいためとり入れたものだろう。

❸(Gt.)：「ラブ・チェイサー」以外にも頻出するもの。最初の8分音符をきっちり出さないと軽くなってしまうので注意。

❹(Ba.)：曲をとおしてほとんどがこのパターン。リズムのシンになるものだから、安定したビートが出せるまで練習すること。

❺(Dr.)：シンプルな8ビートの2小節パターン。

❻(Dr.)：スネアだけのフィル。32分音符をスムーズに絡ませよう。

❼(Gt.)：⅗でハーモニクスを出し、アームで３度分音程を上下させ、大きくヴィブラートをかけながらアーム・ダウン。

❽(Gt.)：低音弦では軽くミュートしながら力強くピッキングする。マシンガンのような迫力を出したいところだ。

❾(Dr.)：徐々にクレッシェンドさせて盛り上げよう。

❿(Ba.)：ギターとユニゾンのパターン。2小節目の𝄾♪をドラムスやギターとピッタリ合わせること。

⓫(Dr.)：スネアとバスドラのタイミングに注意が必要だ。

⑫(Gt.)：7音から成るフレーズのパターンを9連譜にのせ、すべての音をピッキングして弾く。速く弾こうとするとピッキングが弱くなりがちだが、それでは速弾きの魅力が半減してしまうので、必ず力強いピッキングで。

⑬(Gt.)：符割りが非常に細かくリズムが狂いやすいところだ。充分注意してほしい。

⑭(Dr.)：⑭部分のフィルは、自由に変えてみても面白いだろう。エンディングらしく盛り上げてみたい。